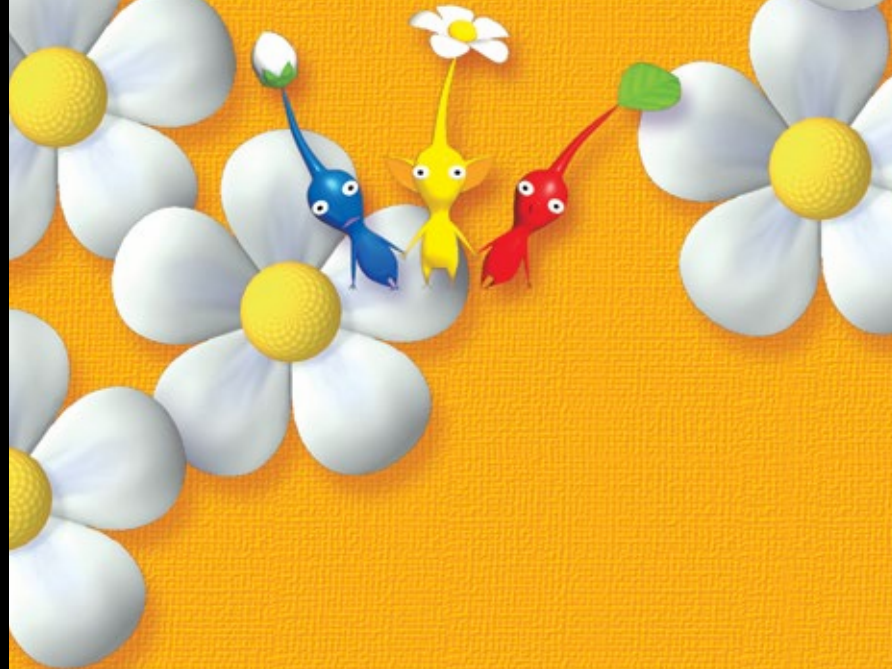


Wii™

NEW PLAY CONTROL!

PIKMIN™



FOLLETO DE INSTRUCCIONES

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DEL Wii™ ANTES DE USAR SU SISTEMA, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ AVISO - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos juegan videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación
- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
 1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ AVISO - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCIÓN - Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

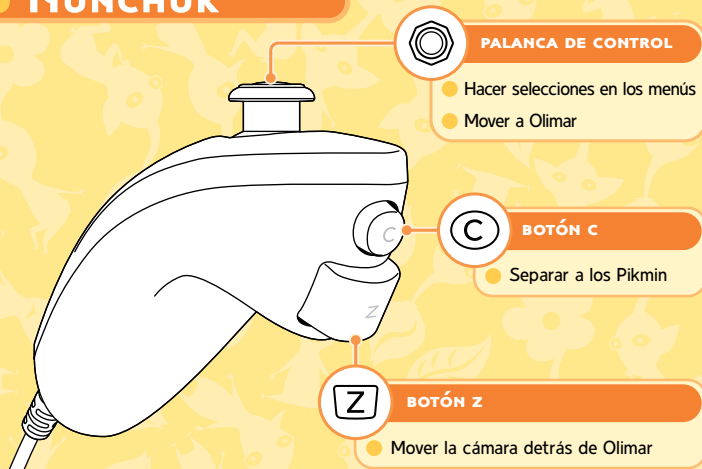
Manual original

Los manuales de instrucciones originales incluidos con este programa son reproducciones digitales de los manuales impresos originales. Estas reproducciones se hicieron con la mayor fidelidad posible y con el menor número de cambios. Algunos contenidos podrían resultar inapropiados para los jugadores actuales. Además, es posible que incluyan referencias a funciones del juego no disponibles en esta versión o información de contacto que ya no es vigente. Ten en cuenta que los manuales de los juegos lanzados en Norteamérica no siempre se publicaban en español.

CONTROLES

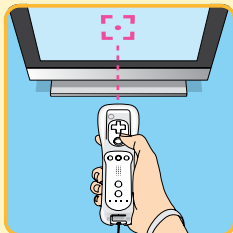
Puedes jugar **New Play Control! Pikmin** con los controles Wii Remote y Nunchuk.

NUNCHUK



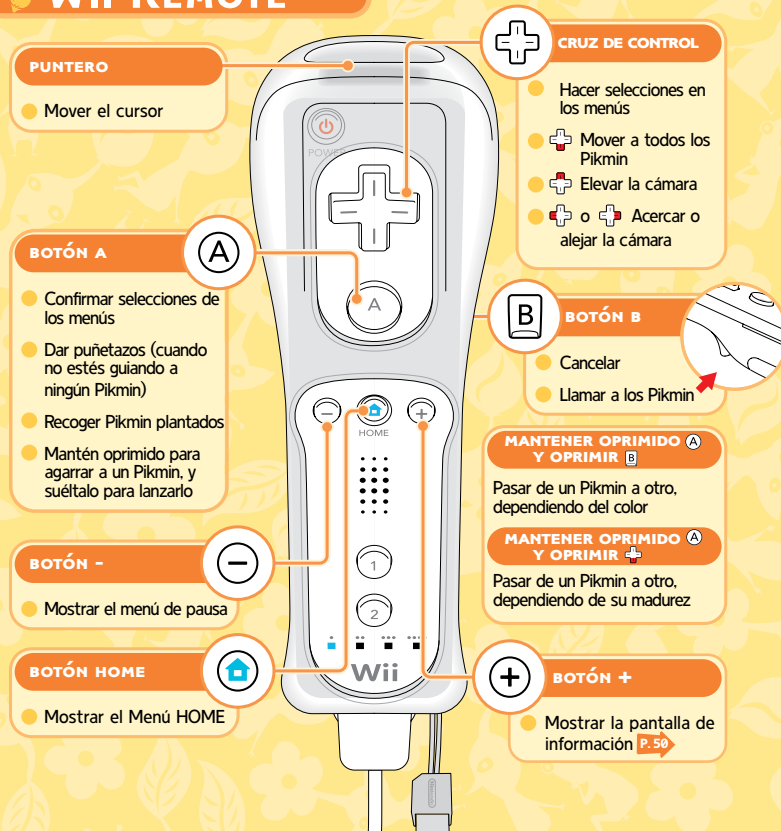
! Apuntar

Controlarás la mayoría de la acción del juego apuntando con el control Wii Remote a la pantalla de la televisión. El cursor  aparecerá en el lugar de la pantalla hacia donde estés apuntando. Oprime **A** para lanzar Pikmin a ese lugar, u oprime **+** para mover a tus Pikmin hacia ese sitio. También puedes apuntar a los Pikmin que estén desocupados y oprimir **B** para llamarlos.



Este juego no permite el uso del control de Nintendo GameCube.

Wii REMOTE



Algunos de los sonidos del juego se escuchan a través de la bocina del Wii Remote. Si apagas el volumen de la bocina del Wii Remote, todos los sonidos del juego se escucharán a través de los altavoces de tu televisión. Para obtener más detalles, consulta el manual de operaciones de la consola Wii.

! ADVERTENCIA: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al Wii Remote en caso de que sueltes accidentalmente el Wii Remote durante el juego.

También recuerda lo siguiente:

- Asegúrate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el Wii Remote durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate que el sitio donde juegas esté despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.

¡EMPECEMOS!



Enciende la consola Wii e introduce el disco de **New Play Control! Pikmin**.

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime "Aceptar" para proceder.



- 1 Lee la pantalla que aparece a la derecha y oprime **A** para confirmar.
Nota: Esta pantalla aparecerá aunque introduzcas el disco del juego cuando la consola Wii ya esté encendida.



- 2 En el Menú de Wii, apunta al Canal Disco y oprime **A**.



Menú de Wii

- 3 Cuando aparezca la pantalla del Canal, apunta con el cursor a Comenzar y oprime **A**.



Pantalla del Canal

- 4 Verás una pantalla que te muestra cómo colocarte la correa de muñeca. Oprime **A** cuando hayas terminado de colocarte la correa de muñeca y verás la pantalla del título.



Pantalla del uso de la correa

PANTALLA DEL TÍTULO

En la pantalla del título, oprime **A** para mostrar el menú. Elige Empezar para ver la pantalla de selección de archivo y jugar. Selecciona Opciones para ver los siguientes ajustes:

Sonido Ajusta el volumen de los efectos de sonido y la música.

Puntuación máxima Consulta las puntuaciones más altas de las partidas finalizadas.

Nota: El modo Desafío se añadirá a este menú cuando hayas avanzado un poco en el juego. Este modo te reta a cultivar el mayor número posible de Pikmin en un solo día.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE ARCHIVO

Si juegas por primera vez, elige uno de los tres archivos nuevos. Si continúas una partida guardada, elige ese Diario de a bordo.

* Elige un archivo y oprime **1** para copiarlo a un archivo vacío.

* Elige un archivo y oprime **2** para borrarlo.

CONTINUAR UNA PARTIDA

Cuando hayas elegido un Diario de a bordo, puedes oprimir **+** o **-** para elegir uno de los días que ya has jugado. Esta función es muy útil para empezar desde cualquier día si se acerca el final de los 30 días y no has conseguido tantas piezas como quieres. Sin embargo, debes recordar que si comienzas desde un día anterior, juegas ese día y guardas la partida, perderás tu progreso original.

! Guardar tu progreso

Puedes guardar tu progreso después de que el sol se ponga eligiendo Guardar. Para guardar, necesitas tener más de 31 bloques libres en la memoria de tu consola Wii. Los datos que hayas borrado o sobrescrito no pueden recuperarse, ¡así que ten cuidado!

Nota: Para obtener instrucciones sobre cómo borrar archivos de la memoria de la consola Wii, consulta el manual de operaciones de la consola Wii.

LOS PIKMIN

La nave del capitán Olimar se ha estrellado en un planeta desconocido donde viven unas extrañas criaturas llamadas Pikmin. Existen Pikmin de tres colores diferentes. Entender las habilidades especiales de cada tipo de Pikmin es el primer paso para que Olimar pueda recoger las piezas de su nave espacial y salir del planeta.

¿QUÉ SON LOS PIKMIN?

Los Pikmin son una de las misteriosas formas de vida que Olimar encuentra en su aventura. Por alguna razón, los Pikmin parecen dispuestos a cooperar con él. Los Pikmin son muy inteligentes: Olimar puede lanzarlos, pedirles que transporten cosas o que luchen contra otras especies del planeta. Incluso llevarán a cabo muchas otras tareas por iniciativa propia.



GUÍA A 100 PIKMIN

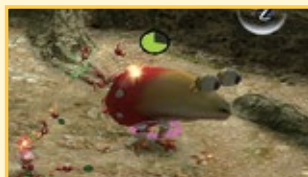
Olimar puede llevar hasta 100 Pikmin a la vez. Este número incluye a los Pikmin plantados, los que están trabajando y los que están esperando órdenes.



¡LOS PIKMIN PUEDEN HACER MUCHAS COSAS!

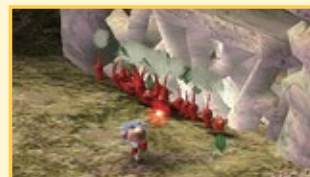
Dependiendo de las circunstancias, los Pikmin actuarán de manera diferente cuando sean lanzados o cuando se les ordene que se agrupen. Los Pikmin trabajan mejor en equipo.

LUCHAR CONTRA ENEMIGOS



Los Pikmin pueden luchar contra otras criaturas del planeta y derrotarlas.

ROMPER PAREDES



Los Pikmin pueden atacar paredes para hacer que caigan.

LLEVAR COSAS



Los Pikmin pueden transportar píldoras y enemigos derrotados a las Cebollas. También pueden llevar piezas de vuelta a la nave espacial.

LLEVAR ROCAS-BOMBA



Los Pikmin amarillos pueden llevar rocas-bomba y colocarlas en lugares estratégicos para causar daños a enemigos y paredes.

MOVER OBSTÁCULOS



Los Pikmin se pueden agrupar para mover los obstáculos que bloqueen tu camino.

CONSTRUIR PUENTES



Los Pikmin pueden construir puentes para permitir el paso través de los ríos y cuerpos de agua.

COLORES DIFERENTES, HABILIDADES DIFERENTES

Los Pikmin y sus Cebollas pueden ser rojos, amarillos o azules, y tienen características distintas dependiendo del color. ¡Recuérdalas cuando des órdenes a los Pikmin!



PIKMIN ROJOS

¡Soportamos altas temperaturas y nuestros ataques son muy potentes!



PIKMIN AZULES

¡Nos encanta el agua, y no afecta nuestra velocidad!

PIKMIN AMARILLOS

¡Somos expertos en rocas-bomba!



¡Comprueba lo alto que puedes lanzarnos!



¡Cuidado!

- Si los lanzas cerca de un obstáculo, los Pikmin amarillos activarán sus rocas-bomba. ¡No te acerques demasiado!
- Si después de lanzarlos con las rocas-bomba se quedan parados sin hacer nada, llámalos para que los activen.



CÓMO HACER MÁS PIKMIN

Para crear más Pikmin, debes ordenar a tus Pikmin que lleven píldoras o enemigos derrotados a una Cebolla. La Cebolla soltará más semillas de Pikmin.



LAS PÍLDORAS DE LAS FLORES

Cuando un Pikmin golpee una flor, esta se caerá al suelo y se transformará en una píldora.

PÍLDORA

Las píldoras son la fuente de energía que utiliza la Cebolla para crear nuevas semillas. El número que tienen dibujado indica la cantidad necesaria de Pikmin para transportar la píldora.



Los Pikmin transportan objetos a la Cebolla de su color. Cuando haya Pikmin de los tres colores transportando un objeto, la Cebolla del color predominante lo recibirá.

CÓMO MADURAN LOS PIKMIN

Si dejas Pikmin en el suelo durante un tiempo sin recogerlos, absorberán más nutrientes y madurarán tal y como se muestra en el dibujo. Los Pikmin más maduros son más veloces, y también pueden llevar píldoras y enemigos derrotados más rápido.



¡RECOGE TODAS LAS PIEZAS DE LA NAVE!

¡El Capitán Olimar se ha estrellado en un planeta desconocido! Para volver a casa, tendrá que recuperar todas las piezas perdidas de su nave espacial, el Dolphin. ¡Ha llegado la hora de pedir ayuda a los Pikmin y empezar a buscar!

REGLAS BÁSICAS

El planeta está dividido en distintas zonas, y Olimar puede explorar una cada día. El tiempo pasa automáticamente, y cuando el sol se pone, la aventura de Olimar de ese día también terminará. Una vez que hayas recogido un cierto número de piezas, la nave recuperará algunas habilidades y podrás explorar nuevas zonas.

Nota: No puedes explorar más de una zona por día.

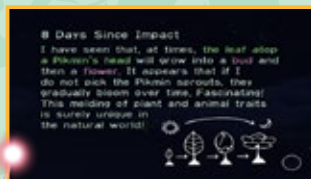
¡ENCUENTRA LAS 30 PIEZAS!

Cuando la nave espacial de Olimar entró en la atmósfera, 30 piezas críticas se rompieron y cayeron por todo el planeta. Olimar necesita todas las piezas para reparar el Dolphin y regresar a su hogar en el planeta Hocotate. ¡Explora todas las zonas y encuentra las piezas!



¡SÓLO TIENES 30 DÍAS!

Debido a la existencia de toxinas en la atmósfera del planeta, Olimar no tiene tiempo que perder para escapar. El sistema primario de supervivencia de su traje espacial lo protegerá de las toxinas de la atmósfera durante 30 días. ¡Si no encuentra todas las piezas de su nave en 30 días, todo habrá terminado!

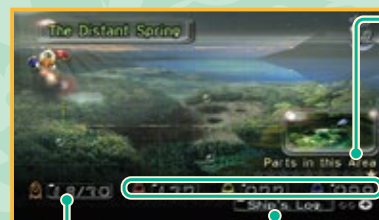


QUÉ HACER CADA DÍA

Elige una zona y empieza a explorar. Cuando se ponga el sol, se acabará tu tiempo para explorar.

ELIGE UNA ZONA

Primero, selecciona la zona que quieres explorar. Oprime para volver a la pantalla del título.



PIEZAS DE LA ZONA ELEGIDA

- ★ indica las piezas que has encontrado, y
- ★ indica las piezas que quedan por encontrar.

NÚMERO DE PIKMIN DENTRO DE LAS CEBOLLAS

De izquierda a derecha, las cantidades indican el número de Pikmin rojos, amarillos y azules.

NÚMERO DE PIEZAS RECOGIDAS

CUADERNO DE BITÁCORA DE OLIMAR

Oprime para leer la página del día anterior del Cuaderno de Bitácora de Olimar.

EXPLORAR

Colabora con los Pikmin para explorar las zonas y encontrar las piezas perdidas de la nave espacial.

LA PUESTA DEL SOL

Las criaturas que habitan el planeta son muy agresivas cuando oscurece, así que Olimar debe despegar con su nave para estar seguro durante la noche. Los Pikmin regresarán a sus Cebollas y le seguirán. Sin embargo, existen restricciones sobre cuáles Pikmin subirán a sus Cebollas cuando el sol se ponga y cuáles se quedarán en el planeta.



- Los Pikmin que estén con Olimar regresarán a sus Cebollas.
- Los Pikmin que estén bajo las Cebollas o la nave espacial y los desocupados cerca de ellas regresarán a sus Cebollas.

* Los Pikmin plantados en el suelo permanecerán plantados y estarán seguros durante la noche.
* ¡Los Pikmin que estén trabajando, luchando o desocupados lejos de la nave no subirán a las Cebollas y serán devorados por enemigos durante la noche!

LA PANTALLA DEL JUEGO

La pantalla del juego se utiliza para explorar zonas. Consulta el monitor de Olimar para ver información sobre las piezas y los Pikmin.

PANTALLA PRINCIPAL

MEDIDOR SOLAR
Muestra la hora. Cuando llegue a la parte derecha de la barra, el día habrá terminado.

SALUD DE LA CRIATURA

NÚMERO DE DÍAS QUE OLIMAR HA ESTADO EN EL PLANETA

OBJETO TRANSPORTADO
El número de la parte superior muestra el mínimo número de Pikmin necesarios para llevar el objeto. El número de la parte inferior muestra el número de Pikmin que transportan el objeto.

ESTADO DEL TRAJE ESPACIAL DE OLIMAR

INFORMACIÓN DE LOS PIKMIN

VER INFORMACIÓN DE LOS PIKMIN

NÚMERO DE PIKMIN CON OLIMAR

NÚMERO TOTAL DE PIKMIN
Este número incluye a los Pikmin que están en el terreno y los que están en las Cebollas.

PIKMIN MÁS CERCANO
Muestra el Pikmin situado más cerca de Olimar. Será el siguiente Pikmin que Olimar arrojará.

NÚMERO DE PIKMIN SOBRE EL TERRENO
En total, no puede haber más de 100 Pikmin sobre el terreno.

EL MONITOR DE OLIMAR

Oprime para mostrar el monitor de Olimar y consultar información sobre los Pikmin y otros datos.

NÚMERO DE PIKMIN CON OLIMAR
De arriba a abajo, los números corresponden a los Pikmin rojos, amarillos y azules.

NÚMERO DE PIKMIN EN SUS CEBOLLAS

NÚMERO DE PIKMIN LIBRES (DESOCUPADOS Y PLANTADOS)

NÚMERO DE PIEZAS DE LA NAVE

NOMBRE DE LA ZONA

MAPA DE LA ZONA
Podrás ver el mapa de la zona cuando hayas recogido cierta pieza. Utiliza para desplazarte por el mapa, y y para acercarte y alejarte.

ÍCONOS DEL MAPA

- Posición de Olimar y dirección en la que mira.
- Ubicación actual del Dolphin.
- Ubicación de las piezas de la nave.
- Ubicación de cada cebolla.
- Ubicación de los Pikmin según su color.
- Ubicación de los Pikmin plantados/trabajando/desocupados.

PANTALLA DE CONTROLES

Oprime para ver la pantalla de controles y consultar la configuración del control.



EXPLORAR CON LOS PIKMIN

Cuando descubras una nueva zona, saca a tus Pikmin de sus Cebollas y comienza a explorar. Los Pikmin que lleves contigo te ayudarán a superar cualquier obstáculo que encuentres.

INSPECCIONAR LAS ZONAS

Cuando aterrices en una zona, lo primero que debes hacer es recoger los Pikmin que encuentres y sacar Pikmin de tus Cebollas. Después, utiliza a tus Pikmin para buscar las piezas de la nave y llevarlas de vuelta al Dolphin.

EL MENÚ DE PAUSA

Oprime **⏸** para detener el juego y mostrar el menú de pausa que aparece abajo. Para volver al juego, oprime **B** o **⏸**, o selecciona Continuar desde el menú.

Continuar	Volver al juego.
Ir a dormir	Terminar el día actual y volver al Dolphin.
Continuar última partida guardada	Volver a jugar el día actual. Regresarás a la pantalla de selección de datos sin guardar el juego.

! La energía de Olimar

Si Olimar es atacado, recibirá daño y perderá energía. Si pierde toda la energía, se verá obligado a regresar a la nave y terminará el día. Si esto ocurre, los depredadores nocturnos devorarán a la mayoría de los Pikmin que viajan con Olimar. ¡Debes tener cuidado!

* Los Pikmin que estén cerca de las Cebollas o la nave regresarán a las Cebollas, y los Pikmin plantados se quedarán donde están.

* Puedes reparar el traje de Olimar colocándote frente a la nave y oprimiendo **A**. Olimar recuperará la energía automáticamente al principio de cada día.

LAS CEBOLLAS

Las Cebollas son extraños objetos que sueltan semillas de Pikmin. Los Pikmin las utilizan como si fueran un nido. Hay Cebollas de tres colores: amarillo, azul y rojo. El color de una Cebolla indica el color de las semillas de Pikmin que soltará. Al final de cada día, debes devolver a los Pikmin a sus cebollas, y podrás volver a sacarlos al día siguiente. Las Cebollas seguirán a tu nave desde el momento que las descubras.



CÓMO RECOGER PIKMIN

La Cebolla suelta semillas de Pikmin cada vez que le llevas píldoras o enemigos derrotados. Después de poco tiempo, la semilla se convertirá en un Pikmin. Para recoger un Pikmin plantado, acércate a él y oprime **A**. Al sacar un Pikmin de la tierra, este seguirá a Olimar.

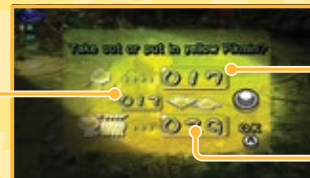
Nota: Cuando ya haya 100 Pikmin sobre el terreno, la Cebolla dejará de soltar semillas. Sin embargo, las semillas nuevas se guardarán en el interior de la Cebolla.



SACAR A LOS PIKMIN DE LAS CEBOLLAS Y HACER QUE ENTREN

Colócate debajo de una Cebolla y oprime **A** para hacer que los Pikmin salgan. Puedes hacer que vuelvan a la Cebolla siguiendo los mismos pasos. Inclina **⦿** hacia arriba o abajo para ajustar el número de Pikmin que quieres que salgan o entren.

NÚMERO DE PIKMIN QUE SALDRÁN O ENTRARÁN



PIKMIN QUE HAY EN LA CEBOLLA

NÚMERO DE PIKMIN CON OLIMAR

ACCIONES DE OLIMAR

Controla a Olimar y guía a los Pikmin para avanzar en el juego. Además de poder lanzar Pikmin, puedes dirigirlos para que trabajen en equipo.

MOVERSE

Inclina  en una dirección para que Olimar se mueva hacia ella.

PUÑETAZO

Si Olimar no tiene ningún Pikmin para lanzar, oprime  para que dé un puñetazo.

! Ajustar la cámara



Oprime  para cambiar el ángulo de la cámara. Oprime  o  para acercar o alejar la cámara. Oprime  para colocar la cámara detrás de Olimar.

USAR A LOS PIKMIN

RECoger PIKMIN

Acércate a un Pikmin plantado en la tierra y oprime  para sacarlo. Oprime  repetidamente para recoger todos los Pikmin plantados en una zona.

LANZAR PIKMIN

Al viajar con los Pikmin, oprime  para agarrar al más cercano. Suelta  para lanzar al Pikmin en la dirección del cursor. En algunas situaciones, los Pikmin actuarán por voluntad propia.



APUNTA HACIA LA PANTALLA PARA MOVER EL CURSOR, Y...



USA  PARA LANZAR PIKMIN.

Nota: Mantén oprimido  para ordenar a tus Pikmin que se agrupen por colores. Mientras mantienes oprimido , oprime  para lanzar a los Pikmin según el color de su grupo u oprime  para lanzarlos dependiendo de su madurez. No olvides que tienes que oprimir y soltar  para lanzar a los Pikmin. Cuando estén agrupados, puedes seguir lanzándolos según su grupo con .

SEPARAR A LOS PIKMIN

Oprime  para agrupar a tus Pikmin según su color. Cuando lo hagas, se convertirán en Pikmin desocupados.



Los Pikmin desocupados son Pikmin que se han alejado del grupo o han sido separados por Olimar. Los Pikmin desocupados se quedarán quietos y no seguirán a Olimar. Para llamar a los Pikmin desocupados, apunta hacia ellos y oprime , o simplemente acércate a ellos y tócalos.

LLAMAR A LOS PIKMIN

Apunta con el cursor a los Pikmin desocupados y oprime  para llamarlos. Cuando lo hagas, esos Pikmin irán detrás de Olimar y seguirán sus órdenes.



ALINEAR A LOS PIKMIN

Oprime  para que los Pikmin formen una línea en la dirección del cursor. Una vez que lo hayan hecho, podrás mover al grupo entero.



¡MUEVE AL GRUPO DE PIKMIN!



¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo

SUPPORT.NINTENDO.COM



El sello oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos, y productos relacionados.

Nintendo

NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.

67768A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA